Présentation

Les jeux vidéo sont des objets complexes. Cette complexité a été consacrée en droit d'auteur mais l'observation s'étend à toutes les branches du droit. De leur conception à leurs exploitations, les jeux vidéo mobilisent en effet les sources juridiques de tous ordres : communes comme spéciales, nationales comme supranationales. Le constat ne surprendra pas le juriste aguerri qui demeure néanmoins en attente d'une plus grande lisibilité du droit positif aux fins de mieux répondre aux besoins de l'un des plus importants marchés du numérique mais aussi de l'industrie culturelle. On rappellera ainsi que le Parlements européen a évalué ce secteur à 23,3 milliards d'euros en 2021, avec environ 4900 studios et 200 éditeurs, eux-mêmes employant près de 100 000 personnes.

La recherche du régime juridique des jeux vidéo est dès lors marquée par un pluralisme favorisant une approche par objets plutôt que par branches du droit positif. Si la qualification des jeux, pris dans leur globalité, semble s'orienter vers un semblant de solution, elle ne fait que reporter le problème au niveau de leurs composants et de leurs utilités, dont le régime peut appeler une multitude de dispositions différentes. Il en est de même au niveau du modèle économique déployé par les exploitants, lequel peut être extrêmement variable en fonction des ambitions poursuivies et des moyens alloués pour la production d'un jeu. De là s'explique que les coauteurs comme les joueurs soient placés dans des situations facialement différentes sur le plan purement pratique.

Le présent colloque a pour objectif d'explorer une série de problématiques intéressant la vie économique des jeux vidéo. Rassemblées sous le triptyque « propriétés, marché, contentieux », elles intéressent principalement le droit de la propriété intellectuelle et le droit économique, tout en incluant des détours par le droit des données à caractère personnel, et impliquent aussi bien les droits des concepteurs de jeux vidéo que celui des entreprises exploitantes comme des entreprises tierces, sans oublier les consommateurs.

Pour évoquer ces questions, le colloque réunit plusieurs spécialistes issus eux-mêmes d'horizons différents, qu'ils soient universitaires ou professionnels. Enfin, ce colloque entend initier un cycle de recherches menées par le Centre du droit des jeux vidéo, nouvellement créé au sein de la Faculté de droit et de science politique d'Aix-Marseille. Ce premier acte sera suivi d'autres rencontres sur une base annuelle, chacune ayant pour objectif d'appréhender une dimension différente du droit des jeux vidéo.

Inscriptions

Création & Impression : PSI/DEPIL/AMU - 2025

Vendredi 25 avril 2025
9h à 17h

Amphi Dumas
Aix Marseille Université
Faculté de Droit et de Science Politique

3 av Robert Schuman
13628 Aix en Provence

CDJV CENTRE DE DROIT DU JEU VIDÉO
L.I.D2M.S Laboratoire Interdisciplinaire de Droit des Médias & des Mutations Sociales
Centre Droit Économique Aix-Marseille Université
amU Aix Marseille Université

Droit des jeux vidéo :
Propriétés, marchés et contentieux

◆ Accueil

9h — ***Mots du Doyen***, J.-B. Perrier

9h15 — ***Introduction***, P. Mouron et G. Rabu

9h30 — Définir le game design pour aborder les enjeux juridiques contemporains du jeu vidéo
S. Genvo, Professeur en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Lorraine

◆ Partie 1
Les enjeux nouveaux de la création des jeux vidéo

Présidence : H. Isar, Professeur de droit public, directeur du LID2MS, Université d'Aix-Marseille

10h — ***Les systèmes d'intelligence artificielle générative et la création vidéoludique***
S. Larachi, Doctorante en droit privé et sciences criminelles, CDE, Université d'Aix-Marseille

10h20 — ***Jeux vidéo : quand la propriété industrielle s'en mêle***
Y. Basire, Maître de conférences en droit privé et sciences criminelles, Directeur général du CEIPI, Université de Strasbourg

——— *Pause café*

11h — ***La gestion collective des droits afférents aux contenus d'un jeu vidéo***
A. Touboul, Maître de conférences en droit privé et sciences criminelles, LID2MS, Université d'Aix-Marseille

11h20 — ***Le régime juridique des mesures techniques de protection en matière de jeux vidéo***
J. Groffe-Charrier, Maître de conférences en droit privé et sciences criminelles, Université Paris-Saclay

11h40 — ***L'encadrement des traitements de données personnelles des joueurs***
E. Netter, Professeur de droit privé et sciences criminelles, Université de Strasbourg

——— *Échange avec le public*

◆ Partie 2
Les enjeux nouveaux de l'exploitation des jeux vidéo

Présidence : D. Bosco, Professeur de droit privé et sciences criminelles, Directeur du CDE, Université d'Aix-Marseille

14h30 — ***Le jeu vidéo, un secteur appréhendé par le droit d'auteur économique***
M. Marchal, Doctorante en droit privé et sciences criminelles, LID2MS, Université d'Aix-Marseille

14h50 — ***La régulation du secteur des jeux vidéo par le droit de la concurrence***
D. Bosco, Professeur de droit privé et sciences criminelles, Directeur du CDE, Université d'Aix-Marseille

15h10 — ***Le contentieux économique des jeux vidéo***
A. Rudoni, Avocat - Allen&Overy

15h30 — ***Microtransactions, macro-effets: réels enjeux juridiques des monnaies virtuelles***
W. Duhen, Directeur senior juridique international et global data protection officer, Activision Blizzard King (part of Microsoft) - Vice-président de DOT Europe - Membre du conseil d'administration de PEGI - Docteur en droit privé, Aix-Marseille Université

——— *Pause café*

16h — ***La fin de vie commerciale du jeu vidéo***
G. Brunaux, Professeur de droit privé et sciences criminelles, Université de Reims Champagne-Ardenne

16h20 — ***Les entreprises vidéoludiques en difficulté***
E. André, Mandataire judiciaire, Maître de conférences associé, Lyon 3

——— *Échange avec le public*

17h — ***Propos conclusifs***
J.-M. Bruguière, Professeur, Université de Grenoble